אפיון Ice Cave – (Working Title)

מסמך האפיון למערכת Ice Cave – Working Title.

אינדקס אפיון

[1 אפיון מערכתי. 1](#_Toc334190859)

[1.1 דרישות מערכת. 2](#_Toc334190860)

[1.2 קהל היעד. 2](#_Toc334190861)

[1.3 תיאור המערכת. 2](#_Toc334190862)

[1.3.1 מהלך המשחק. 2](#_Toc334190863)

[2 אפיון המשחק. 4](#_Toc334190864)

[2.1 מהלך יצירת משחק. 4](#_Toc334190865)

[2.1.1 הזמנת משתתפים. 5](#_Toc334190866)

[2.2 ממשק למשתמש. 5](#_Toc334190867)

[2.2.1 התראות. 5](#_Toc334190868)

[2.3 מסכים. 6](#_Toc334190869)

[2.3.1 מסך הפתיחה. 6](#_Toc334190870)

[2.3.2 מסך יצירת משחק חדש. 6](#_Toc334190871)

[2.3.3 מסך המשחק. 7](#_Toc334190872)

[2.3.4 מסך האפשרויות. 7](#_Toc334190873)

[3 התממשקות חיצונית. 7](#_Toc334190874)

[3.1 אתר האינטרנט של המשחק. 7](#_Toc334190875)

[3.1.1 הרשמה לאתר. 8](#_Toc334190876)

[3.1.2 התממשקות מול הרשתות החברתיות. 8](#_Toc334190877)

[3.1.3 מבנה סיפור באתר המשחק. 8](#_Toc334190878)

[3.2 שרת המשחק. 9](#_Toc334190879)

[4 פירוט דרישות: 9](#_Toc334190880)

# אפיון מערכתי.

## דרישות מערכת.

* לפעולת המערכת נדרשת מערכת הפעלה מסוג Android TBD ומעלה.
* ??
* על המשחק לעבוד בתצורת OFFLINE.

## קהל היעד.

קהל היעד של האפליקציה הוא מחזיקי Smart Phone.

המערכת תכוון לפלטפורמות שמרציות מערכת הפעלה של Android.

המערכת מיועדת לכלל העולם ללא התמקדות בשפה.

1. על המערכת לתמוך בכלל השפות ולא רק בשפה העברית, יש להתחשב במיקום גיאוגרפי גם בבחירה של המשפטים ההתחלתיים והסוגרים.

## תיאור המשחק.

המשחק הוא סוג של פאזל גנרי – כל שלב הוא אקראי אך פתיר.

### מהלך המשחק.

השחקן צריך להגיע מנקודה אחת בלוח לנקודה שניה, והוא עושה זאת על ידי "החלקה" על הלוח. הוא יכול לפנות לאחד מארבעת הכיוונים – ימינה, שמאלה, למעלה, למטה – והוא יחליק על הלוח בכיוון שבחר עד אשר יתקל במכשול כלשהו כגון אבן או קצה הלוח.

#### ציון. - TBD

השחקן יקבל ציון על פי מספר המהלכים שהוא עשה וכמות הזמן שלקח לו לפתור את השלב. ציון יכול להיות פקטור יותר רלוונטי ברשת מכיוון שכך ניתן לדרג שחקנים ולהתחרות אחד בשני.

# אפיון המשחק.

## מהלך יצירת משחק.

במסך הפתיחה יוצג כפתור התחלת משחק שבלחיצה עליו תחולל מפה אקראית על פי רמת קושי.

רמת הקושי תיבחר על ידי קבוצת כפתורים, גם היא במסך הפתיחה.

## ממשק למשתמש.

על המשחק להיות מעוצב בצורה פשוטה ונוחה כך שגם בגילאים קטנים יהיה נוח להשתמש בה.

התפריט הבסיסי יהיה בשפה האנגלית.

TBD: לאפשר שפות שונות?

1. מתן אפשרות מעבר בין שפות מתוך מסך האפליקציה עצמו.

## מסכים.

### מסך הפתיחה.

מסך הפתיחה יציג את השם המשחק.

כפתורים:

התחלת משחק.

הגדרות משחק.

קבוצת כפתורים לבחירת רמת קושי.

TBD: בחירת שפה.

### מסך המשחק.

מסך המשחק יורכב ממפה שמחולקת למשבצות, ובכל משבצת יופיע פריט מבין:

* דמות השחקן.
* קיר מפה.
* אבן
* דגל.

מפת המחשק תתחם בקירות מפה, שמתפקדות עבור השחקן כאבנים אך בעלות משמעות שונה בסידור המפה.

במסך המשחק תוצג דמות השחקן, בפינה השמאלית העליונה באופן קבוע.

אבנים יהיו במספר קבוע, TBD, ותיפזרו במפה רנדומלית. לא יהיו אבנים צמודות.

במסך הדגל יושם ראשון על המפה, במיקום אקראי. הדגל לעולם לא יהיה צמוד לקירות המפה.

### מסך האפשרויות.

מסך האפשרויות ייתן למשתמש מספר אפשרויות לשליטה.

ביטול/אפשור של מוסיקת משחק.

ביטול/אפשור של צלילי משחק.

מידע על המחשק, גרסה, מפתחים, מייל להצעות, ומידע משפטי.

# 

# פירוט דרישות:

[*דרישה 1.* על המערכת לתמוך בכלל השפות ולא רק בשפה העברית, יש להתחשב במיקום גיאוגרפי גם בבחירה של המשפטים ההתחלתיים והסוגרים. 2](#_Toc367372425)

[*דרישה 2.* מתן אפשרות מעבר בין שפות מתוך מסך האפליקציה עצמו. 3](#_Toc367372426)